

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam pengembangan potensi diri manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat dan menghadapi perkembangan zaman. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan, karena matematika digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan. Menurut Susanto (2015: 185) matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Belajar matematika merupakan syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan jenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.

Menurut Susanto (2015: 186) pada proses pembelajaran matematika guru dituntut untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Selain itu guru juga

melakukan evaluasi dalam pembelajaran matematika dengan menilai kemampuan pemecahan matematika siswa. Guru dapat mengetahui siswa mana yang bisa melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil menguasai materi, maupun siswa-siswa yang belum berhasil menguasai materi.

Berpikir merupakan suatu aktivitas mental yang sedang terjadi dalam memikirkan suatu hal. Menurut King (2016: 324) secara formal, berpikir melibatkan proses penggunaan informasi secara mental dengan cara membentuk konsep, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan memperlihatkannya dalam cara yang kritis atau kreatif. Namun kenyataannya, kemampuan berpikir siswa terbatas oleh contoh-contoh soal yang diberikan oleh guru. Siswa lebih cenderung senang belajar dengan tipe soal yang hampir sama dengan contoh dan jarang menggunakan tipe soal yang berbeda dengan contoh, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Saat siswa merasa tidak mampu menyelesaikan soal, mereka cenderung mengandalkan apa yang dicontohkan guru. Akibatnya, kurang berkembangnya kemampuan kreativitas siswa.

Kreativitas atau berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang tidak terduga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berpikir kreatif diharapkan siswa mampu menyelesaikan masalah atau soal dengan berbagai ide atau gagasan yang luas. Munandar (2014: 192) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif memenuhi keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes (*fleksibel*), berpikir orisinal, dan berpikir terperinci (*elaborasi*). Dimana berpikir kreatif dapat memiliki arti menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan, arus pemikiran lancar, menghasilkan gagasan yang beragam, arah pemikiran yang berbeda, memberikan jawaban yang tidak lazim, dan mengembangkan, menambah, memperkaya, dan memperluas suatu gagasan. Karena itu, untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan kriteria soal yang mencakup taksonomi tujuan pendidikan dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif seharusnya dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Dengan berpikir kreatif, seseorang dapat menghasilkan sesuatu yang bernilai tinggi di masyarakat. Tanpa berpikir kreatif siswa hanya akan bekerja pada sebuah kognitif yang sempit.

Berpikir beda pada pembelajaran matematika bukan hanya sekedar cara untuk melibatkan kreativitas atau ekspresi pada diri siswa, melainkan membangun siswa untuk berpikir lebih fleksibel.

Dalam perkembangannya taksonomi tujuan pendidikan yang disusun oleh Bloom dalam Djauhari (2015: 848) mengalami revisi oleh Andreson dan Krathwohl yang mengklasifikasikan proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan (*creating*). Menurut Djauhari (2015: 849) taksonomi dalam ranah kognitif dalam pendidikan digunakan untuk menentukan tingkat kemampuan soal serta mengidentifikasi kemampuan siswa mulai tingkat yang rendah hingga tingkat yang tinggi. Tingkatan *remembering*, *understanding*, dan *applying* dikategorikan dalam *recalling* dan *processing* yaitu *Lowr Order Thinking Skill* (LOTS), sedangkan *analyzing*, *evaluating*, *creating* dikategorikan dalam *creative thinking* yaitu *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru matematika SMP Negeri 3 Teras Boyolali pada tanggal 4 Oktober 2018, bahwa kriteria soal yang diberikan dalam pembelajaran matematika berdasarkan tingkat taksonomi bloom revisi cenderung pada tingkat LOTS (mengingat, memahami, dan menerapkan). Sedangkan soal dengan tingkat tinggi (HOTS) memenuhi indikator menganalisis dan bahkan jarang atau tidak pernah digunakan. Dalam pembelajaran siswa cenderung kurang terlatih berpikir kreatif yaitu berpikir diluar mengingat dan menggunakan konsep secara langsung, sehingga ketika siswa dihadapkan pada soal tingkat tinggi mereka cenderung mengalami kesulitan karena kurangnya keterampilan siswa dalam mengembangkan pola pikirnya dan mengungkapkan ide yang dimiliki. Siswa beranggapan bahwa dalam menjawab soal cukup dikerjakan seperti apa yang dicontohkan guru tanpa mengetahui makna dan pengertiannya. Hal ini dari 150 siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Teras terdapat 10-15% siswa yang dapat memenuhi kriteria kemampuan berpikir kreatif dalam mengerjakan soal dengan tingkat tinggi (HOTS) dan menyebabkan minimnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 3 Teras Boyolali kelas VII dalam menyelesaikan soal tipe *higher order thinking skill* pada materi aritmatika sosial.
2. Bagaimana proses kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 3 Teras Boyolali kelas VII dalam menyelesaikan soal tipe *higher order thinking skill* pada materi aritmatika sosial.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 3 Teras Boyolali kelas VII dalam menyelesaikan soal tipe *higher order thinking skill* pada materi aritmatika sosial.
2. Untuk mengetahui proses kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 3 Teras Boyolali kelas VII dalam menyelesaikan soal tipe *higher order thinking skill* pada materi aritmatika sosial.

D. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang bisa dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 3 Teras Boyolali kelas VII dalam menyelesaikan soal tipe *higher order thinking skill* pada materi aritmatika sosial.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi belajar matematika setelah mengetahui seberapa jauh kemampuan berpikir kreatif.

b) Bagi Guru

Penelitian ini sebagai informasi untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal tipe *higher order thinking skill* pada materi aritmatika sosial.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menganalisis kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal tipe *higher order thinking skill* pada materi aritmatika sosial